

(19)日本国特許庁 (JP)

## (12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2002-55906

(P2002-55906A)

(43)公開日 平成14年2月20日 (2002.2.20)

(51)Int.Cl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	テマコード <sup>8</sup> (参考)
G 0 6 F 13/00	5 4 0	G 0 6 F 13/00	5 4 0 C 5 B 0 4 9
17/30	1 1 0	17/30	1 1 0 F 5 B 0 7 5
	3 4 0		3 4 0 A 5 C 0 6 4
H 0 4 N 7/173	6 2 0	H 0 4 N 7/173	6 2 0 D
	6 4 0		6 4 0 Z

審査請求 有 請求項の数 4 O L (全 12 頁) 最終頁に続く

(21)出願番号 特願2000-239978(P2000-239978)

(22)出願日 平成12年8月8日(2000.8.8)

(71)出願人 500136119  
ソフトバンク・ブロードメディア株式会社  
東京都中央区日本橋箱崎町24番1号(72)発明者 出口 宙志  
東京都中央区日本橋箱崎町24番1号 ソフトバンク・ブロードメディア株式会社内(72)発明者 中島 健雄  
東京都中央区日本橋箱崎町24番1号 ソフトバンク・ブロードメディア株式会社内(74)代理人 100079049  
弁理士 中島 淳 (外3名)

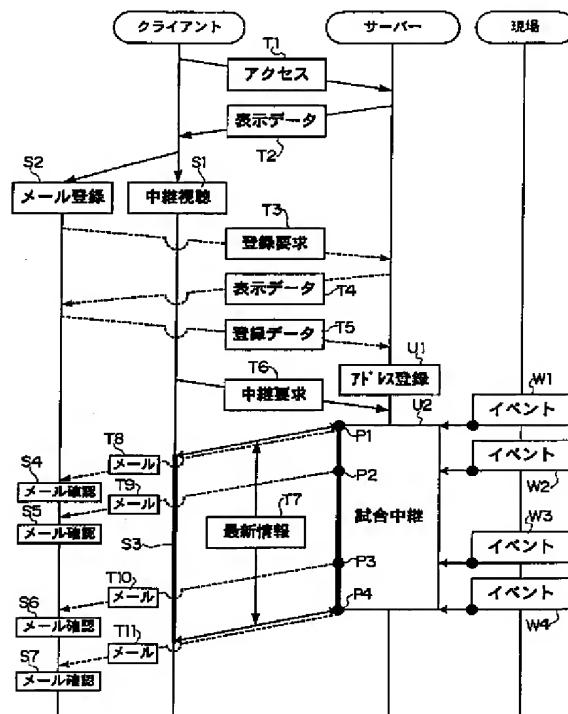
最終頁に続く

## (54)【発明の名称】 情報配信方法

## (57)【要約】

【課題】 ユーザに煩わしさを感じさせることなく催事に関する情報を配信する。

【解決手段】 ユーザがサッカー競技を観戦するとき、ユーザー側からサーバ側のサッカー実況サイトにアクセスし(データT1)、実況中継かメール中継かの途中経過の提供形態を選択し(データT2～T6)、実況中継ではリダイレクトによる最新情報表示で試合の現状を把握する(処理S3)。一方、メール中継の場合、必要事項(メール・アドレス)を送信し、サーバー側へそのアドレスを登録する(処理U1)。サーバー側では、競技途中のイベント発生(W1～W4)で、メール・データ(T8～T11)を生成し、登録ユーザー宛てへ送信する。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 進行状況に関係する逐次情報の提供が可能な催事について、通信回線に接続された視聴側端末から通信回線を介した前記視聴側端末からの要求によって、前記催事に関連する情報を配信する情報配信方法であって、前記視聴側端末へ配信するための該視聴側端末に関係する配信要求情報を、通信回線を介して予め受け取り、受け取った配信要求情報を登録し、前記催事の開催中でかつ進行状況に応じて生じるイベントに対応する前記逐次情報に基づいて、通信回線を介して送信するための配信情報を生成し、生成した配信情報を、通信回線を介して前記登録した視聴側端末へ向けて送信することを特徴とする情報配信方法。

【請求項2】 前記催事は、予め定めた一定時間内に催されることを特徴とする請求項1に記載の情報配信方法。

【請求項3】 前記催事は、予め定めた競技であることを特徴とする請求項1または請求項2に記載の情報配信方法。

【請求項4】 前記配信情報の通信回線を介する送信は、電文配信による報知であることを特徴とする請求項1乃至請求項3の何れか1項に記載の情報配信方法。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、情報配信方法にかかり、特に、インターネット等の通信回線を介して催事の進行状況に関係する情報を提供する情報配信方法に関する。

## 【0002】

【従来の技術】近年の情報通信インフラの発展に伴って、パーソナルコンピュータ（PC）を情報端末としてネットワークに参加して、各種情報を発信したり、入手したりすることが可能になってきている。最近では、平易に利用可能になったネットワークとして、インターネットが知られており、通信装置を含むPCを用意するのみで手軽に情報授受が可能すなわち双方向性情報授受が可能になった。このネットワークの利点を用い、パソコン通信やインターネット等のネットワークを経由して、ニュース、スポーツ（競技）や催し物の結果を参照できる速報情報の提供が注目されている。

【0003】 例えば、スポーツでは、その対戦や得点結果を早期に知りたいというユーザの要望に対応して、その競技が終了すると、速報として競技の情報を提供している。このように、ユーザがスポーツ等の催事を、インターネット等のネットワークを経由して視聴する場合、その動向を左右するイベントが、その催事の中途に何時生じるかが分からぬいため、常時接続しておき、最新情報を更新したり、ユーザの決めた間隔で更新したりして、そのイベントを見逃さないようにしていた。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、催事の動向を左右するイベントを見逃さないようにするために、常時接続したり一定間隔で更新したりすると、情報の発信側すなわちサーバには不特定多数の接続が集中するので、負荷が膨大になる。このため、接続不良や情報更新が滞る場合があった。

【0005】 本発明は、上記事実を考慮して、ユーザに煩わしさを感じさせることなく催事に関連する情報を配信することができる情報配信方法を得ることが目的である。

## 【0006】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するためには本発明は、進行状況に関係する逐次情報の提供が可能な催事について、通信回線に接続された視聴側端末から通信回線を介した前記視聴側端末からの要求によって、前記催事に関連する情報を配信する情報配信方法であって、前記視聴側端末へ配信するための該視聴側端末に関係する配信要求情報を、通信回線を介して予め受け取り、受け取った配信要求情報を登録し、前記催事の開催中でかつ進行状況に応じて生じるイベントに対応する前記逐次情報に基づいて、通信回線を介して送信するための配信情報を生成し、生成した配信情報を、通信回線を介して前記登録した視聴側端末へ向けて送信する。

【0007】 本発明では、視聴側端末へ向けて、催事に関係する情報を提供する。視聴側端末は、インターネット等の通信回線に接続されており、スポーツ等の催事の進行途中で発生するイベントすなわち進行状況に関係する逐次情報が提供される。この情報提供は、通信回線を介した視聴側端末から要求によりなされるが、その要求は、予め、視聴側端末へ配信するための視聴側端末に関係する配信要求情報を、通信回線を介して受け取る。この配信要求情報にはEメールアドレス、IPアドレス、URL等のユーザ側または端末側の位置を表すアドレス情報がある。受け取った配信要求情報は登録される。この登録は、例えば、サーバー側のメモリや予め指定した記録手段に格納することで可能である。

【0008】 催事の開催中には、進行状況に応じてイベントが生じる。このイベントには逐次情報が対応される。すなわち、催事の途中で生じるイベントは、実況中継等の現場に居合わせたり、中継された放送を視聴したりする情報提供者が逐次情報として報告する。この逐次情報は、インターネット等の通信回線上で授受可能な形態で流通させることができる。このような、催事の開催中でかつ進行状況に応じて生じるイベントに対応する逐次情報に基づいて、通信回線を介して送信するための配信情報を生成する。配信情報は、前記のように配信要求情報としてEメールアドレス、IPアドレス、URL等で指示するユーザ側または端末側の位置の視聴側端末で

提示可能な形態に変換されたものであり、生成した配信情報は、通信回線を介して登録した視聴側端末へ向けて送信される。これによって、常時接続したり一定間隔で更新したりすることなく、催事の動向を左右するイベントが生じた場合であっても、配信要求情報が登録されたユーザは、確実に配信情報によりイベントを把握することができる。従って、情報の発信側すなわちサーバに不特定多数の接続が集中することを抑制でき、負荷膨大による接続不良等の煩わしさをユーザに感じさせることができない。

【0009】前記情報配信方法では、前記催事は、予め定めた一定時間内に催されるものを採用できる。一般に、催事は、期間や所用時間等の期間限定のものが多い。このため、予め定めた一定時間内に催される催事について前記情報配信方法を提供すれば、その期間のみについて、負荷膨大による接続不良等の煩わしさを解消させることができる。

【0010】また、前記商品情報提示方法では、前記催事は、予め定めた競技を採用することができる。スポーツ等の競技は、その途中の得点を競ったり、距離を競ったり、時間を競ったりする。このような競技の途中では、最終的に結果として至る過程が、その競技の動向として重要な場合もある。従って、催事として競技を採用することで、競技の例えは動向を左右する途中経過を、配信要求情報が登録されたユーザに対して、確実に配信でき、ユーザはイベントを容易に把握することができる。

【0011】配信情報の送信は、ユーザにとって、簡易な手段によることが望ましい。このため、記配信情報の通信回線を介する送信は、電文配信による報知を採用することがこのましい。この電文配信による報知は、Eメール等のメール配信が好ましい。このように、配信されたメールを受信するのみで、容易に、ユーザはイベントを把握することができる。

### 【0012】

【発明の実施の形態】以下、図面を参照して本発明の実施の形態の一例を詳細に説明する。本実施の形態では、催事としてサッカー競技を一例としてその試合を視聴する視聴側と、その試合の進行状況を提供する提供側との間において、ネットワーク上で、試合に関する情報授受を行う場合に適用したものである。

【0013】図1には、本発明が適用可能なネットワークシステムの概略構成が示されている。図1に示したように、ネットワークシステム80は、各々同一または異なる操作者が操作する複数のコンピュータ82、及び同一または異なる複数のコンピュータ84が、それぞれモジュール、ルータ、TA(ターミナル・アダプタ: Terminal Adapter)等の接続装置86を介して、ネットワーク(例えば、インターネット)88に接続されて構成されている。複数のコンピュータ82、84は、ネットワー

ク88を介して、相互通信により情報授受が可能な構成である。

【0014】また、以下の説明では、図1に示したように、複数のコンピュータ82のうち少なくとも1つのコンピュータ82が視聴側へ向けて各種情報を提供するコンピュータ(以下、「サーバ・コンピュータ」という)83として機能し、また、コンピュータ84のうち少なくとも1つのコンピュータ84は、試合の途中経過のイベントを現場から送信するコンピュータ(以下、「イベント・コンピュータ」という)87として機能し、さらに、コンピュータ84のうち少なくとも1つのコンピュータ84は、ユーザ側で少なくとも試合のイベントを把握するコンピュータ(以下、「ユーザ・コンピュータ」という)85として機能する構成を一例として説明する。なお、ユーザ・コンピュータ85、サーバ・コンピュータ83、イベント・コンピュータ87を各々1台ずつとして説明するが、本発明は、これに限定されるものではなく、複数台でもよい。

【0015】なお、ユーザ・コンピュータ85は本発明の視聴側端末に相当する。また、ネットワーク88は本発明の通信回線に相当する。また、本発明の通信回線は、インターネットやインターネット等のネットワークを含み、複数の装置間を無線または有線で結合可能な構成であればよい。例えば、複数のローカルエリアネットワーク間を電話回線や無線通信回線で接続した構成を含むものである。また、ネットワーク内に電話回線や無線通信回線との接続のための中継局を設け、この中継局を介して電話回線や無線通信回線に接続された端末をネットワークに参加させてもよい。

【0016】本実施の形態では、ネットワークとしてインターネットを適用した場合を説明する。この場合、少なくとも1つのコンピュータは、WWW(World Wide Web)サーバとして機能させることができ、また他のマシンはWWWクライアントとして機能させることもできる。

【0017】詳細には、各ユーザ・コンピュータ85には、WWWブラウザがインストールされており、このWWWブラウザを起動することにより、ネットワーク88を介してサーバ・コンピュータ83に任意にアクセス可能となる。このとき、アクセス位置(アクセス先のサーバ・コンピュータ83の位置、及びサーバ・コンピュータ83内の情報の位置で構成されるデータ)は、URL(Uniform Resource Locator)で指定される。また、各コンピュータは、少なくとも、メールの送受信を可能とするモジュール(プログラム)がインストールされているものとする。

【0018】サーバ・コンピュータ83は、ユーザ・コンピュータ85からアクセス要求があった場合、URLで指定された位置にあるデータを、ネットワーク88を介して、アクセス元のユーザ・コンピュータ85へ送信

する。このとき、データは、一般に、HTTP (Hyper Text Transfer Protocol) に従って転送される。

【0019】なお、ユーザ・コンピュータ85の識別には、IP (Internet Protocol) アドレスが用いられる。また、ユーザ・コンピュータ85を操作するユーザの識別には、ユーザ自信の入力や、予め定められているコード等のユーザIDを用いることができる。また、ユーザ・コンピュータ85は、携帯電話やPDA等の小型の携帯端末を用いることができる。

【0020】上記コンピュータには、当該コンピュータで指示入力をするために、各々キーボード、マウス等の入力装置が設けられており、コンピュータによる処理結果等を表示するためにディスプレイが設けられている。なお、コンピュータは、汎用的かつ一般的なハードウェア構成であるため、詳細な説明を省略する。

【0021】図2には、上記構成によるコンピュータによる情報の授受について、機能的なブロック図で示した。本システムは、サーバ・コンピュータ83、ユーザ・コンピュータ85、イベント・コンピュータ87に分類して構成することができる。なお、これらのコンピュータは、1台のコンピュータに限定されるものではなく、複数台のコンピュータがネットワークで接続されてシステムとして機能するように構成してもよい。本実施の形態では、複数のユーザがサーバ側から提供される情報を参照することを想定して、ユーザ・コンピュータ85は、ユーザ・コンピュータ85A、85B、85C、85D、・・・と複数接続されている場合を想定している。

【0022】サーバ・コンピュータ83は、アプリケーション部12、コンテンツ部14、及びデータベース部16で構成されている。これらの各部は、コンピュータで構成し、情報授受可能に接続してもよい。アプリケーション部12は、主に、他のコンピュータとの情報授受や各種処理を実施する機能部である。コンテンツ部14は、主に、試合に關係する全てのチームの選手や発生するイベント等の各種コンテンツを参照したり取り出したりする機能部である。データベース部16は、選手や発生するイベント等の各種テーブルやデータを参照したり取り出したりする機能部である。データベース部16に含まれるものの一例として、選手テーブル、対戦マスター (試合の組み合わせ表)、ルール・マスター (各種イベントの項目) 等がある。

【0023】イベント・コンピュータ87は、通常、取材や試合場所への携帯を容易とするため、ノート型コンピュータが用いられる。このノート型コンピュータには、後述するプログラムをインストールすることによって、試合の現場で、イベントに対応して途中経過を情報として提供することができる。なお、常設のコンピュータに後述するプログラムをインストールして実行してもよい。また、以下の説明ではイベント・コンピュータ8

7としてノート型コンピュータを用いて説明するが、本発明はこれに限定されるものではなく、携帯電話やPDA等の小型の携帯端末をイベント・コンピュータ87として用いることができる。

【0024】次に、本実施形態の作用を説明する。なお、本実施の形態では、サーバ・コンピュータ83がWWW (World Wide Web) サーバとして機能し、ユーザ・コンピュータ85がWWWクライアントとして機能する場合を説明する。また、イベント・コンピュータ87が10 試合の途中経過に関する情報を提供するWWWクライアントとして機能する場合を説明する。この場合、ユーザ・コンピュータ85及びイベント・コンピュータ87には、ネットワークアクセス可能なプログラム (所謂WWWブラウザ) がインストールされており、このWWWブラウザを起動することにより、ネットワーク88を介してサーバ・コンピュータ83にアクセス可能となる。アクセス位置 (アクセス先のサーバ・コンピュータ83の位置、及びサーバ・コンピュータ83内の情報の位置で構成されるデータ) は、所謂URL (Uniform Resource Locator) で指定される。

【0025】図3には、本実施の形態にかかる情報配信システムにおける、サーバ側、現場側、及びユーザ (クライアント) 側の情報の授受を、イメージ的に示した。

【0026】まず、ユーザは、サッカーの試合の観戦を要求するとき、ユーザ・コンピュータ85からサーバ・コンピュータ83に対して、サッカー実況サイト (センタ) にアクセス要求を行い (データT1) 、サーバ側では、試合の実況情報を提示するための初期情報、すなわちユーザ・コンピュータ85に提供する途中経過の形態選択画面 (図7) のフォーマット情報を生成しつつデータを生成し、ユーザ側へ送信する (データT2) 。ユーザ側では、実況中継かメール中継かが選択され、その選択データを生成し (処理S1または処理S2) 、これらの選択に応じた処理が継続される。

【0027】なお、サーバ側で試合の実況情報を提示することに関して、リアルタイムまたは定期的に提示される実況情報は本発明の逐次情報に相当する。

【0028】ユーザ側で実況中継が選択されたときは、40 WWWブラウザ上で継続的に試合の実況を確認するため、その旨を表す中継要求を送信し (データT6) 、メール中継が選択されたときは、WWWブラウザ上の処理を終了してメールによる試合の実況を確認するため、その旨を表す登録要求を送信する (データT3) 。以下、それらの選択別に説明する。

【0029】ユーザ側で実況中継が選択されて中継要求が送信されると (データT6) 、サーバー側では、ユーザ側からのデータを受け取り、その要求すなわち試合の実況中継に関する表示情報をすなわちユーザ・コンピュータ85に表示されるべき画面 (図9) のフォーマット情

報を生成しかつデータを生成し、ユーザ側へ送信する（データT7）。なお、このユーザ・コンピュータ85に表示されるべき画面（図9）は、ユーザからの最新情報への更新指示（所謂リダイレクトの指示）によって任意の時間にその時間の最新情報へ更新されたデータが送信され、そのデータにより最新の実況画面になる。

【0030】この試合中継の途中では、試合に関連するイベントが生じたり、現場の記者により報知を希望するイベントが生じたりすると、イベント・コンピュータ87からサーバ・コンピュータ83（サッカー実況サイト）にアクセスされかつ発生したイベントに関するイベント・データ（データW1, W2, W3, W4）が送信される。サーバ側では、そのイベント・データを受信し、試合の実況情報を更新する（処理U2）。

【0031】ユーザ側では、サーバ側からのデータを（所謂リダイレクト毎に）受け取り、最新情報表示することによって、試合の現状を把握することができる（処理S3）。

【0032】一方、ユーザ側でメール中継が選択されて登録要求が送信されると（データT3）、サーバ側では、ユーザ側からのデータを受け取り、その要求すなわち試合の実況中継をメールで行うための表示情報すなわちユーザ・コンピュータ85に表示されるべき画面（図8）のフォーマット情報を生成しかつデータを生成し、ユーザ側へ送信する（データT4）。ユーザ側では、サーバ側からのデータを受け取って表示し、必要事項（例えば、メール・アドレス）を記入してその記入データを登録データ（データT5）として送信する。

【0033】サーバ側では、ユーザ側からの登録データ（T5）を受け取り、そのアドレスを登録する（処理U1）。そして、サーバ側では、WWWブラウザ上で試合の実況を行うと共に、イベントが生じてイベント・データ（データW1, W2, W3, W4）を受信するたびに（タイミングP1, P2, P3, P4）、そのデータW1～W4をメール・データ（T8, T9, T10, T11）として、上記登録したユーザ宛てへ送信する。ユーザ側では、そのメールを受信し、試合中のイベントを把握する（処理S4, S5, S6, S7）。

【0034】なお、データT5としてサーバ側へ送信する登録データは、本発明の配信要求情報に相当する。また、アドレスを登録する処理U1は、本発明の配信要求情報を登録する処理に相当する。また、イベント・データW1～W4を受信するたびに（タイミングP1～P4）、そのデータW1～W4をメール・データT8～T11とする処理は、本発明の配信情報を生成する処理に相当する。また、メール・データT8～T11を送信する処理U2は、本発明の配信情報を視聴側端末へ向けて送信する処理に相当する。

【0035】次に、ユーザ・コンピュータ85、イベント・コンピュータ87及びサーバ・コンピュータ83の

各部の処理を詳細に説明する。まず、ユーザ・コンピュータ85では、図4に示す処理ルーチンが実行される。図4のステップ100では、初期表示処理が実行される。この初期表示処理は、ユーザ側に提供される情報形態すなわち実況中継かメール中継かを選択するときの初期情報すなわちユーザ・コンピュータ85に表示されるべき画面のフォーマット情報を受け取って表示する。従って、上記データT1の送信処理と、データT2の受信処理に相当する。

10 【0036】図7には、サーバ・コンピュータ83から送信された初期データにより、ユーザ・コンピュータ85に表示される初期画面の一例を示した。図7に示すように、初期画面である画面200は、現在時間に関係する表示領域202、選択情報の表示領域204を含んでいる。この画面200は、その最下部分に、操作を中止し、本処理を終了指示するときに押圧されるべきボタン210を含んでいる。

【0037】表示領域204は、実況中継かメール中継かの選択表示領域であり、実況中継を要請する入力及びそれを表示するための表示領域206、メール中継を要請する或いはメール中継の解除を要請する入力及びそれを表示するための表示領域208を含んでいる。これらの表示領域206、208は、ユーザによる指示（例えば、マウスでクリック）することにより、要請する（選択した）データを通信回線を介してサーバ側へ送信する。

【0038】図4のステップ102では、ユーザによる指示（要請）がメール登録であるか否かを判断する。ユーザにより実況中継が選択されるとステップ102で否定され、次のステップ104において、試合中継モードへ移行し、継続的にWWWブラウザが実行され、所謂リダイレクトによって任意の時間にその時間の最新情報へ更新されたデータを受信して、最新の実況画面を得る。

【0039】図9には、サーバ・コンピュータ83から送信されたデータによるユーザ・コンピュータ85に表示される試合中継モード画面の一例を示した。図9に示すように、試合中継画面である画面240は、現在時間を表す表示領域242、試合のチーム及び場所を表す表示領域244、ホーム（主催チーム）として出場している選手名と背番号とを表示して選手詳細を表示するための表示領域246、同様にアウェイ（対戦チーム）の選手詳細を表示するための表示領域248、試合の得点動向を表示するための表示領域250、記者のコメントを表示するための表示領域252、を含んでいる。また、これら試合に関係する表示領域242～252の下方（図9の下側）には、表示領域256、258が設けられる。表示領域256は、メール中継が行われていることを促す情報表示領域であり、クリックにより詳細内容を閲覧できるURL等の情報表示（所謂ハイパーリンク）がなされている。また、表示領域258は、広告を

表示するための領域であり、詳細を後述する所定条件によって定まる広告が提示される。この画面240は、その最下部分に、1つ前の処理(図7)に戻るためのボタン254を含んでいる。

【0040】一方、ユーザ側でメール中継が選択された場合には、図4のステップ102で否定され、ステップ106へ進み、メール登録処理へ移行する。メール登録処理は、試合の実況中継をメールで受け取るために必要な各種情報を登録する処理である。まず、サーバ側へ、登録画面すなわち試合の実況中継をメールで行うための表示情報(ユーザ・コンピュータ85に表示されるべき画面、図8)のフォーマット情報を要求し、これを受けて表示する。次に、表示項目で必要事項(メール・アドレス)を記入してその記入データを登録データ(データT5)として送信する。この後、WWWブラウザは終了され、メール待ち受け状態となる。

【0041】上記では、ユーザが必ずメール登録する場合を説明したが、これに限定されるものではない。すなわち、メール登録処理は、既に登録済みのユーザの処理と新規に登録するユーザの処理を含むことができる。ユーザが既に登録済みの場合には指示のみでよいが、新規に登録する場合にはメール中継のための各種情報の登録が必要である。すなわち、ユーザがメール中継を選択した場合(図7)、サーバ側に、このデータを受信させ、登録済みのユーザであるか未登録のユーザであるかを判別させる。この判別は、新規登録時にユーザを表す情報(例えばユーザIDやIPアドレス)をデータベース登録し、ユーザからの要請時に、データベースの検索結果に出現するか否かを判断することで容易に行うことができる。従って、データベースの検索結果に応じて、既登録ユーザはWWWブラウザの終了指示を受け取り、メール待ち受け状態へ移行することが可能となる。一方、新規登録ユーザに対しては上述のように処理を実施する。

【0042】図8には、サーバ・コンピュータ83から送信されたデータによるユーザ・コンピュータ85に表示される登録画面の一例を示した。図8に示すように、登録画面である画面220は、登録画面であることを表示領域222、アドレス入力を促す表示領域224、入力したアドレスを表示するための表示領域226を含んでいる。この画面200は、その最下部分に、登録指示のためのボタン228、操作を中止し、アドレスの登録を解除指示するためのボタン230、1つ前の処理(図7)に戻るためのボタン232を含んでいる。

【0043】なお、上記メール登録処理で登録する項目(図8)は、少なくともユーザへの宛先を表す宛先情報(例えばメール・アドレス)があればよいが、この項目に限定されるものではない。例えば、個人情報として、氏名、氏名のフリガナ、性別、年齢、郵便番号、住所、電話番号、趣味の少なくとも1つを属性として追加することができる。さらに、アンケートを付加することもで

きる。

【0044】上記ステップ104の処理は図3の処理S1以降の処理に相当し、ステップ106の処理が図3の処理S2以降の処理に相当する。

【0045】次に、サーバ・コンピュータ83の処理を説明する。サーバ・コンピュータ83では、図5に示す処理ルーチンが実行される。具体的には、サーバ・コンピュータ83を構成するアプリケーション部12において実行される。図5のステップ120では、ユーザ・コンピュータ85からのアクセス要求がなされるまで待機する(ステップ120で否定され判断を繰り返す)。ユーザ側からアクセス要求がなされると、ステップ120で肯定され、次のステップ122において、初期設定として、ユーザ・コンピュータ85に表示されるべき画面のフォーマット情報を生成すると共に、データを生成する。具体的には、サーバ・コンピュータ83内のコンテンツ部14に記憶されている各種コンテンツを参照可能にさせるべく、コンテンツ部14へ指示する。これにより、コンテンツ部14では静的に配置されている情報が読み出される。そして、ユーザ・コンピュータ85へデータ送信する。従って、ユーザ・コンピュータ85では図7に示す初期画面が提示される。

【0046】ユーザは、ユーザ・コンピュータ85に提示された初期画面を参照しながら、情報の形態を選択する。ユーザにより形態が選択されると、ユーザ・コンピュータ85からサーバ・コンピュータ83に対して選択データが送信され、サーバ・コンピュータ83では、図5のステップ124において選択の判断がなされる。ユーザ側でメール中継が選択されて送信された登録要求を受け取ると、ステップ124で肯定され、ステップ126において、登録要求としてユーザ側から送信されたデータ(メール・アドレス)を登録して、本ルーチンを終了する。なお、既に登録済みのユーザに対する処理はそのまま本ルーチンを終了する。一方、ユーザ側で試合中継が選択されて送信された中継要求を受け取ると、ステップ124で否定され、ステップ128において、上述の試合中継処理(図9の画面情報を生成する処理)を実行し、本ルーチンを終了する。

【0047】次に、イベント・コンピュータ87からのイベント送信によるサーバ・コンピュータ83の処理を説明する。試合の実況を報告する記者等は、イベント・コンピュータ87によってイベントを入力する。

【0048】図10には、イベント・コンピュータ87に表示されるエディタ画面の一例を示した。図10に示すように、試合の途中経過入力画面である画面260は、現在時間を表す表示領域262、試合のチーム及び場所を表す表示領域264、入力するイベントを表示するための表示領域266、274、280を含んでいる。この画面260は、その最下部分に、入力したイベントを送信指示するためのボタン282、入力を消去す

11

るためのボタン284、1つ前の処理に戻るためのボタン286を含んでいる。このボタン282を押す（マウス等でクリック）することにより、以下の各種データがイベント・データとしてサーバー側へ送信される。

【0049】図10の例では、記者等が報告するイベントを表示するための領域は、通常中継時のイベント記入のための表示領域266、選手交代のイベント記入のための表示領域274、得点の動向についてのイベント記入のための表示領域286で分類して構成されている。なお、この分類は、一例であり、本発明はこれに限定されるものではない。

【0050】表示領域266はイベント発生時間表示のための表示領域268、イベントの種類を表す表示領域270、記者等のコメント記入及びその表示のための表示領域272から構成されている。表示領域268は、プルダウンメニューにより選択可能な試合の前半後半の入力及び表示のための領域268Aと、プルダウンメニューにより選択可能な前半または後半開始からの経過時間入力及び表示のための領域268Bとから構成されている。なお、これらの入力は、直接キーボード等の入力装置から行ってもよい。表示領域270は、イエローカード等のイベントを表す領域270A、そのイベントがホームの選手またはアウェイ選手であるかを選択及び表示するための領域270B、及びそのイベントの対象となる選手の背番号の入力及び表示のための領域270Cから構成されている。また、表示領域272は、記者等のコメントをテキストで自由に記入及びそれを表示するための領域である。

【0051】表示領域274は選手交代に関するイベントについて、対象となるホーム側の表示領域276、アウェイ側の表示領域278から構成されている。表示領域276は、ホーム側で参加する選手についてプルダウンメニューにより選択可能な背番号入力及び表示のための領域276Aと、ホーム側で抜ける選手についてプルダウンメニューにより選択可能な背番号入力及び表示のための領域276Bと、から構成されている。表示領域278は、アウェイ側で参加する選手についてプルダウンメニューにより選択可能な背番号入力及び表示のための領域278Aと、アウェイ側で抜ける選手についてプルダウンメニューにより選択可能な背番号入力及び表示のための領域278Bと、から構成されている。なお、これらの入力は、直接キーボード等の入力装置から行ってもよい。

【0052】表示領域280は得点動向に関するイベントについて、ホーム側の得点を入力及び表示する表示領域280A、アウェイ側の得点を入力及び表示する表示領域280Bから構成されている。この入力はプルダウンメニューにより選択してもよく、直接キーボード等の入力装置から行ってもよい。

【0053】サーバ・コンピュータ83では、図6に示

12

す割り込み処理ルーチンが一定時間毎に実行される。図6のステップ130では、イベント・コンピュータ87からのイベントデータを受信したか否かを判断する。受信がないときは、ステップ130で否定され、本割り込みルーチンを終了する。一方、イベント・コンピュータ87からのイベントデータを受信すると、ステップ130で肯定され、ステップ132へ進み、受信したイベント・データをデータベース登録する。すなわち、現在行われている試合について、そのイベント発生時刻及び内容を関連づけてデータ化し、登録する。なお、このステップ132では、イベント・コンピュータ87から受信したイベントデータを、WWWブラウザ用のデータ、及び後述するようにメール配信するためのデータ（テキストデータ）に変換して登録する。次のステップ134では、登録したWWWブラウザ用のデータを読み出すと共に、このデータによってWWWブラウザを最新情報に更新する。次のステップ136では、登録したメール用のデータを読み出すと共に、配信するユーザのアドレスを読み出し、登録されているユーザ向けのメールデータを生成した後に、送信して、本ルーチンを終了する。

【0054】なお、登録されているユーザ向けのメールデータを生成する点は、本発明の配信情報を生成する点に相当し、とくにメールデータは配信情報に相当する。また、メール送信は、本発明の電文配信に相当する。

【0055】図9に示したように、試合中継画面である画面240には、下方に、広告を表示するための表示領域258が設けられている。この広告表示について説明する。サーバ・コンピュータ83は、チームのスポンサー やサポートメーカー等の広告情報を表示領域258に表示させるように情報提供することができる。この広告情報は、常時同一のものであってもよいが、認知性を高めるため、切り替わったり異なる広告情報になったりすることが好ましい。本実施の形態では、サーバ・コンピュータ83に次の設定が広告表示条件として定められている。次に説明するように、広告を配信するために、上記条件のように、各広告をどのようなタイミングで配信するか設定することによって、広告情報を確実かつ有效地に提示することができる。

【0056】

〔条件1〕イベントによる広告提示

イベント1：得点 A社

イベント2：選手交代 B社

イベント3：ファール C社

これらのイベントが試合中に生じた場合、広告の表示領域258に、対応する企業等の広告が表示されるようすなわち画面240が構成されるようにデータを生成する。なお、対応するイベントは上記3つに限定されるものではなく、1つまたは複数を定めればよく、また試合に関連して生じるイベント毎に設定してもよい。

【0057】

〔条件2〕掲載時間による広告提示

時間帯1：1:00～1:30 A社

時間帯2：1:30～2:00 B社

時間帯3：2:00～2:30 C社

これらの各々の時間帯中には、広告の表示領域258に、対応する企業等の広告が表示されるように、すなわち画面240が構成されるようにデータを生成する。なお、時間帯は上記3つの時間帯に限定されるものではなく、1つまたは複数を定めればよく、また年、月、日、時刻、の何れを用いて時間帯を定めてよい。

【0058】

〔条件3〕配信数による広告提示

配信数1：0～1000 A社

配信数2：1000～2000 B社

配信数3：2000～3000 C社

これらの各々の配信数に該当する場合には、広告の表示領域258に、対応する企業等の広告が表示されるように、すなわち画面240が構成されるようにデータを生成する。なお、配信数は上記3つに限定されるものではなく、1つまたは複数を定めればよい。

【0059】なお、上記表示領域258に掲載される広告情報は、上述のユーザへ配信するメール情報（ユーザ向けのメールデータ）に附加することができる。すなわち、条件1のイベントによる広告提示を適用すれば、イベントについての情報と広告をあわせて配信することによって、広告主にとっては、通常のバナー広告よりもユーザの登録と関連付けて広告を配信できるので、ターゲットをしづらって確実に広告できる。また、イベントごとに配信すれば、その都度ユーザは広告を見ることになるので、認知率を向上させることができる。また、条件2の掲載時間による広告提示を適用すれば、時間帯でユーザ数が異なる場合に有効な広告を選択配信することが可能となる。また、条件3の配信数による広告提示を適用すれば、ユーザ数が異なる場合に有効な広告を選択配信することが可能となる。

【0060】なお、広告を配信するときにターゲットを絞りこむ適用としては、ユーザ登録情報が有効である。すなわち、ユーザ登録の属性に基づいて広告情報を決定することもできる。上記のようにユーザを特定する情報として、性別、年齢、住所などの属性が予め入力されていれば、この属性を元にして広告主が意図する対象ユーザに対して広告情報を提供することもできる。

【0061】このように、本実施の形態では、試合の途中経過に関するイベント情報を送信するための位置（例えばアドレス）を予めサーバ側へ登録しておく。この予め登録したユーザ側へ、イベントが発生した時点で、そのイベントに関する情報をメール等の報知手段で報知する。これによって、ユーザは、その試合の途中経過を情報として提供するサイトへのアクセスを常時実施することなく、イベントが発生した時点で、そのイベントに関

する情報を受け取ることができる。従って、途中経過をリアルタイムで確認することを目的とするサーバ・コンピュータ83へのアクセスを減少させることができる。これによって、サーバ・コンピュータ83にアクセスが集中することを抑制することができる。また、ユーザは、途中経過をリアルタイムで確認する処理を能動的に実施しなくとも、サーバ・コンピュータ83側から、メールによる報告があるので、これを認知するのみでよい。従って、ユーザは、試合の途中経過で動向に変動があることの不安全感を抱くことを排除できる。

【0062】上記実施の形態では、インターネット等の通信回線に接続されたユーザ・コンピュータ85を視聴側端末として説明したが、本発明の視聴側端末としては、携帯電話やPDA等の小型の携帯端末が好適である。最近では、電子メールを受信できる機能を有する携帯電話やPDA等の携帯端末が増加している。ユーザは、携帯端末で受信可能なアドレスを登録するのみで、ユーザが何れの場所にいても、ユーザが視聴を希望する試合のイベントを携帯端末で受信することができる。

【0063】図11には、携帯端末90の一例を示したイメージ図である。試合の途中でイベントが生じ、上記サーバー側からユーザ（クライアント）側にメール送信処理がなされると、図11（A）に示すように、携帯端末90には送信されたメールを受信したことが報告される。この報告時には、携帯端末90の機能としてのブザーや振動等を組み合わせて報知することで、ユーザの認識効果を高めることができる。そして、図11（B）に示すように、そのメール内容を参照することで、試合の途中でイベントが生じ、そのイベントの内容把握を容易に行うことができる。

【0064】また、上記実施の形態では、インターネット等の通信回線に接続されたイベント・コンピュータ87について説明したが、携帯電話やPDA等の小型の携帯端末を採用することもできる。すなわち、イベント・コンピュータ87では各種イベントが生じたときにそのイベントについての報告を行うことができればよい。従って、電子メールを送信できる機能を有したりネットワークに接続できる機能を有したりする携帯電話やPDA等の携帯端末を用いることでも、試合のイベントに関する情報を送信することができる。

【0065】上記実施の形態では、インターネット等の通信回線に接続されたユーザ・コンピュータ85または電子メールを受信できる機能を有する携帯電話等の小型の携帯端末を視聴側端末の好適例として説明したが、本発明は、視聴側端末へ向けて送信する配信情報を電子メールに限定するものではない。すなわちイベントが生じたとき、そのイベントに対応する情報を発信できる形態のものであればよい。例えば、通信回線に接続が可能な端末として専用回線放送（所謂ケーブルテレビ）や衛星放送の受像機があり、近年デジタル放送による電子情報

を受像機により選択的に受信可能になってきている。この衛星放送の受像機をデジタル端末と想定すれば、電子メールを受信できる機能に代えてデジタル情報を選択的に受信できる機能にすればよい。例えばユーザは、デジタル端末で受信可能なアドレス（受像機の識別子）を登録するのみで、ユーザが視聴を希望する試合等のイベントをデジタル端末で受信することができる。すなわち通信回線を介して登録した視聴側端末へ向けて送信された情報を受信できる。

【0066】なお、本実施の形態では、進行状況に関係する逐次情報の提供が可能な催事として競技を例にし、特にサッカーの試合を一例にした場合を説明したが、本発明はサッカーの試合に限定されるものではない。例えば、練習風景であっても、試合へ移動する状況であってもよい。また、サッカーに限定されるものでもない。他の競技として、球技や陸上競技であってもよい。また、複数の選手が参加する競技のみならず、水泳や柔道、マラソン等のように、単一の選手による競技であってもよい。

【0067】また、催事として競技に限定されるものではない。例えば、会議や総会等の同一空間で生じる行事への適用も可能である。また、テーマパークにおける催事そのものへの適用も容易に可能である。

【0068】また、本実施の形態では、ユーザ側へ向けて送信する情報の形態を特に限定するものではない。例えば、HTML文で記述された形態の情報でもよく、コンパクトHTML文で記述された形態の情報でもよく、またSGMLやXML等の規格の文で記述された形態の情報でもよい。また、機種依存する形態の情報を変換してもよい。この場合には、サーバー側で機種依存形態の情報に変換すればよい。

【0069】また、ユーザ側へ向けて情報を送信する処理は、自動処理が望ましい。例えば、イベントによる情報送信では、イベントが生じた時点で何らかの情報を送信する処理が実行されればよい。すなわち、ユーザ側への情報送信はメールに限定されるものではない。例えば、ユーザ側でリアルタイム表示用のプログラムを格納する。このプログラムは、サーバ側から送信されるデータによって動作する処理プログラムである。サーバ側には、ユーザ側のリアルタイム表示用プログラムを作動させるためのプログラムを格納する。

【0070】そして、ユーザ・コンピュータ85とサーバ・コンピュータ83間の接続状態の確立時に、サーバ・コンピュータ83はユーザ・コンピュータ85（クライアント）のIPアドレスをメール送信の要求に対応する要求（配信要求情報）と関連させて登録する。ユーザ側では、上記のリアルタイム表示用のプログラムを起動しておく。そして、配信要求にかかるイベントが発生したときには、サーバ側では、そのイベントを送信する必要のある登録済みのユーザへ配信情報を送信する。この

配信情報は、ユーザ側で起動されているプログラムによって、表示を更新することができる、すなわち更新されたデータがサーバ側から送信されたことを受けて、ユーザ側で該当部分を更新表示できる構成になっている。従って、ユーザ側では受信した配信情報に基づいて表示が更新され、イベント発生時にはユーザは何ら操作をしなくても最新情報をリアルタイムで視聴することができる。一例としては、コンピュータのIP接続中に可能であり、TCP/IPの上位レイヤで通信専用ポートを設定するプロトコルを用いたソケット間通信により達成できる。これによって、メールや文書の自動生成よりもリアルタイム性を向上させることができる。

## 【0071】

【発明の効果】以上説明したように本発明によれば、インターネット等の通信回線に接続された視聴側端末へ向けて、スポーツ等の催事の進行途中で発生するイベントに対応する配信情報を生成して送信するので、ユーザが煩わしさを感じることなく発生するイベントを確認でき、催事の動向を左右するイベントが生じた場合であっても、配信要求情報が登録されたユーザは、確実に配信情報によりイベントを把握することができる、という効果がある。

## 【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の実施の形態に係るネットワークシステムの概略構成を示すブロック図ある。

【図2】 本発明の実施の形態に係るネットワークシステムにおける情報の授受についての機能的なブロック図である。

【図3】 本発明の実施の形態にかかるサッカー競技に関する情報授受を行うシステムにおける処理の流れを示すフローチャートである。

【図4】 ユーザ・コンピュータにおける処理の流れを示すフローチャートである。

【図5】 サーバ・コンピュータにおける処理の流れを示すフローチャートである。

【図6】 サーバ・コンピュータにおけるイベントが発生したときの割り込み処理の流れを示すフローチャートである。

【図7】 ユーザ・コンピュータにおいて表示される途中経過報告の形態選択画面の一例を示したイメージ図である。

【図8】 ユーザ・コンピュータにおいて表示される途中経過のイベントをメールで受け取るための情報登録画面の一例を示したイメージ図である。

【図9】 ユーザ・コンピュータにおいて表示される競技の状況画面の一例を示したイメージ図である。

【図10】 イベント・コンピュータにおいて表示される編集画面の一例を示したイメージ図である。

【図11】 ユーザ・コンピュータとして携帯端末を採用したときの一例を示し、(A)はメール受信時、

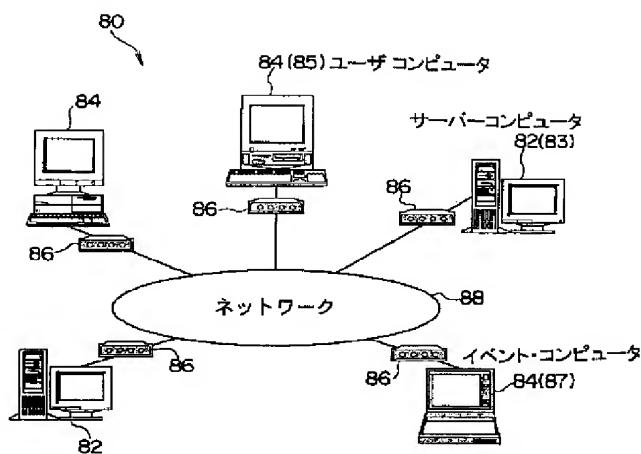
(B) は内容表示時の表示の一例を示したイメージ図である。

## 【符号の説明】

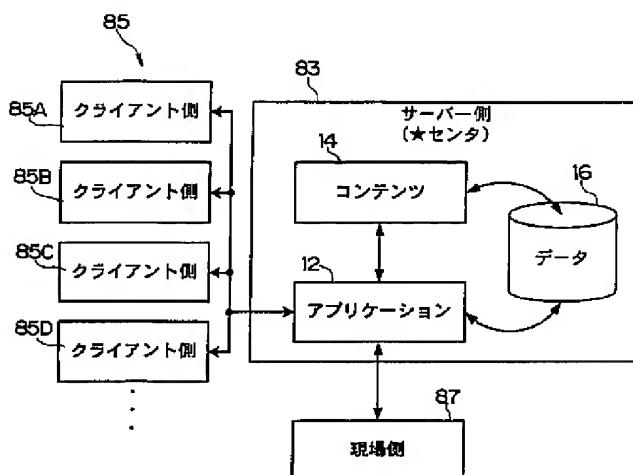
80 ネットワークシステム  
82 コンピュータ

83 サーバ・コンピュータ  
85 ユーザ・コンピュータ  
87 イベント・コンピュータ  
88 ネットワーク  
90 携帯端末

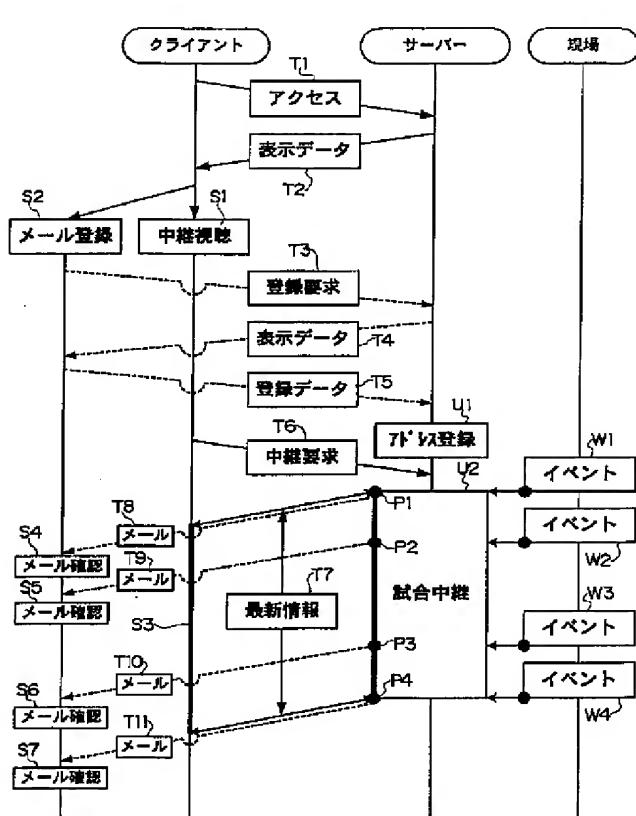
【図1】



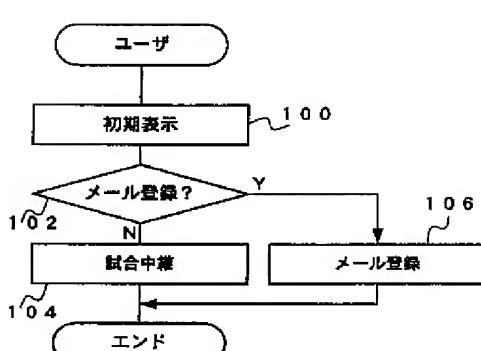
【図2】



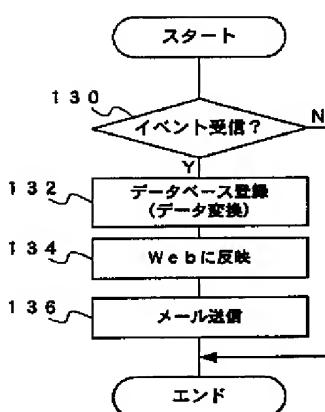
【図3】



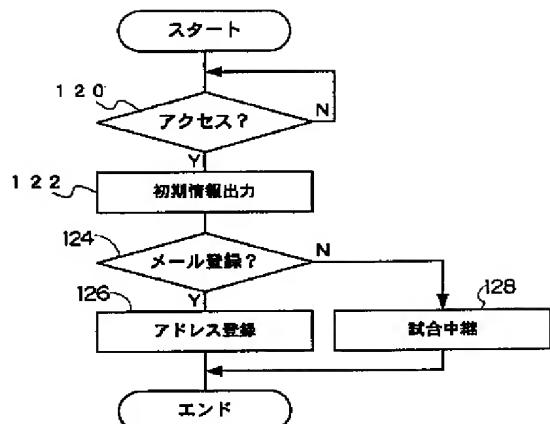
【図4】



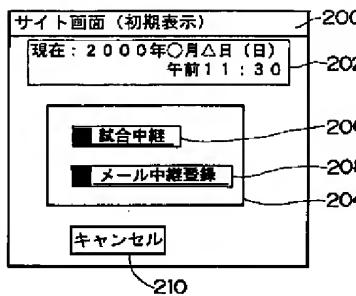
【図6】



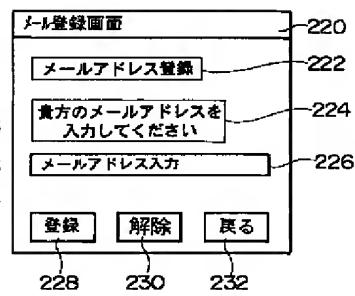
【図5】



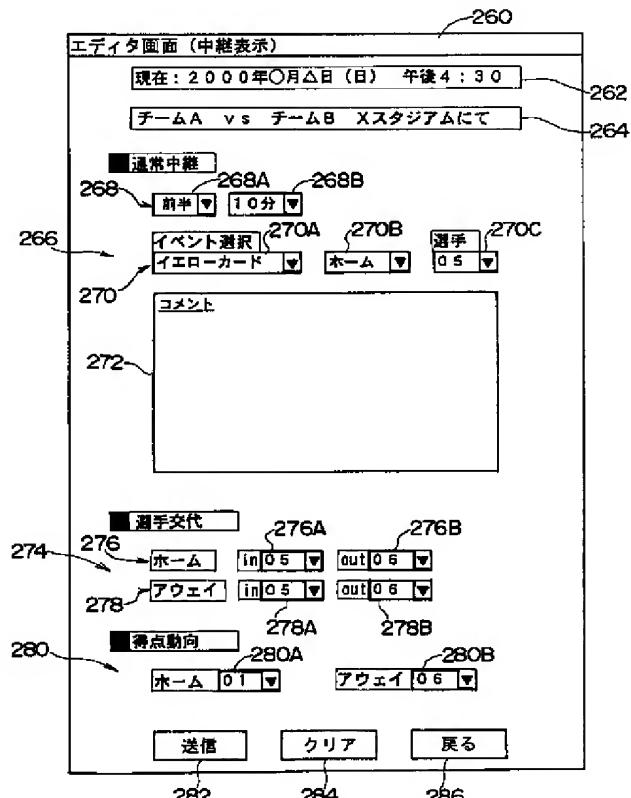
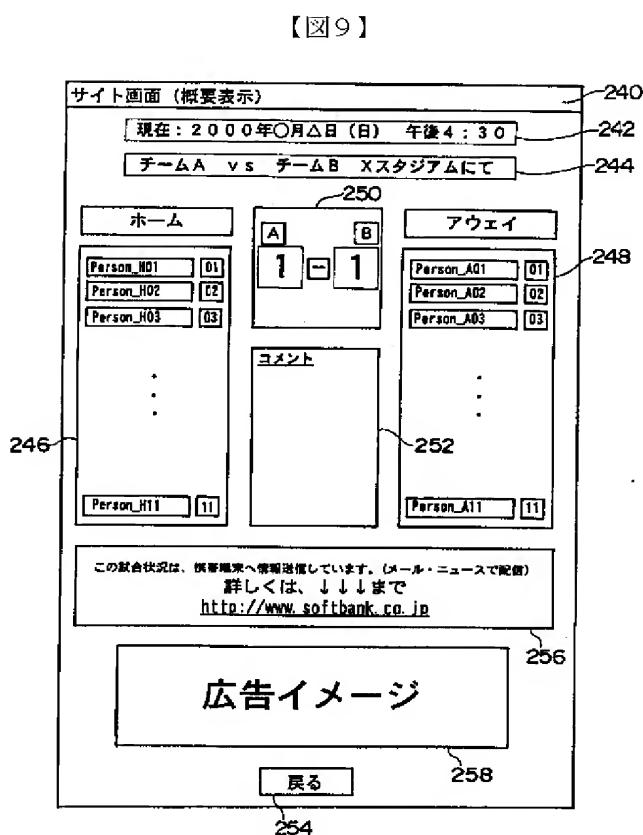
【図7】



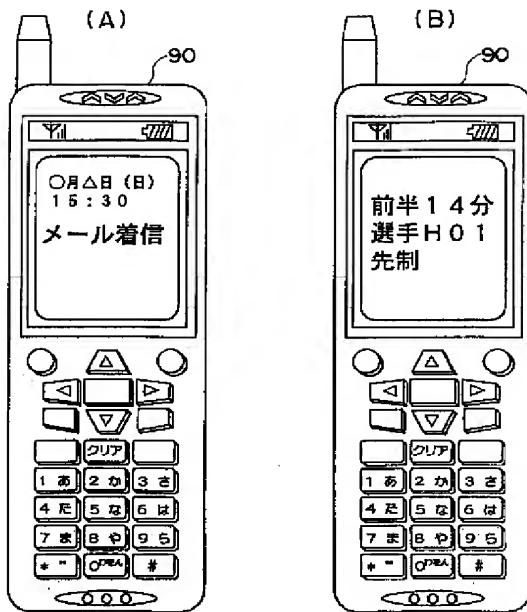
【図8】



【図10】



【図11】



## フロントページの続き

(51) Int. Cl. 7

// G 06 F 17/60

識別記号

1 4 6

F I

G 06 F 17/60

テーマコード(参考)

1 4 6 Z

(72) 発明者 丹羽 仁

東京都中央区日本橋箱崎町24番1号 ソフトバンク・ブロードメディア株式会社内

F ターム(参考) 5B049 AA06 BB61 FF01 GG00

5B075 PP02 PQ02 PQ05 UU24

5C064 BA01 BC18 BC20 BD02 BD08

BD14

**PAT-NO:** JP02002055906A  
**DOCUMENT-  
IDENTIFIER:** JP 2002055906 A  
**TITLE:** INFORMATION  
DISTRIBUTING METHOD  
**PUBN-DATE:** February 20, 2002

**INVENTOR- INFORMATION:**

<b>NAME</b>	<b>COUNTRY</b>
DEGUCHI, CHIYUUSHI	N/A
NAKAJIMA, TAKEO	N/A
NIWA, HITOSHI	N/A

**ASSIGNEE- INFORMATION:**

<b>NAME</b>	<b>COUNTRY</b>
SOFTBANK BROADMEDIA CORP	N/A

**APPL-NO:** JP2000239978

**APPL-DATE:** August 8, 2000

**INT-CL (IPC):** G06F013/00 , G06F017/30 ,  
H04N007/173 , G06F017/60

**ABSTRACT:**

PROBLEM TO BE SOLVED: To distribute information regarding an event without troubling a user.

SOLUTION: The user when viewing a football game accesses the football broadcasting site on a server side from the user side (data T1), selects a providing style for the halfway progress of a relay from the spot or mail relay (data T2 to T6), and grasps the real state of the game through a direct latest- information display in case of the relay from the spot (process S3). When the mail relay is selected, necessary items (mail address) are sent and the address is registered on the server side (process U1). In response to events during the game (W1 to W4), the server side generates (S8 to T11) and sends mail data to the registered user.

COPYRIGHT: (C) 2002, JPO